

Documento de diseño de videojuego

Grupo 1

Juan Bosque Romero

Pablo Martín Navarro

Álvaro Carrasco Jurado

Gonzalo Sanz Rodríguez

Guillermo Monserrate Sánchez

Versión 1.1 - 21 de noviembre de 2019



Resumen	
Géneros: RPG, Puzzle	Modos: Historia
Público objetivo: De 14 - 18 años	Plataformas: PC (Windows 10)
Cantidades: <i>Escenarios 3</i> <i>Objetos (las sílabas)</i> <i>Armas (3 compañeros)</i> <i>Personajes 9</i>	Hitos: <i>Fecha de propuesta del concepto</i> 26 de noviembre de 2019 <i>Fechas de pre-producción</i> 19 - 26 de noviembre de 2019 <i>Fechas de producción</i> 26 de noviembre - 15 de diciembre de 2019 <i>Fecha de lanzamiento</i> 16 de diciembre de 2019

Descripción

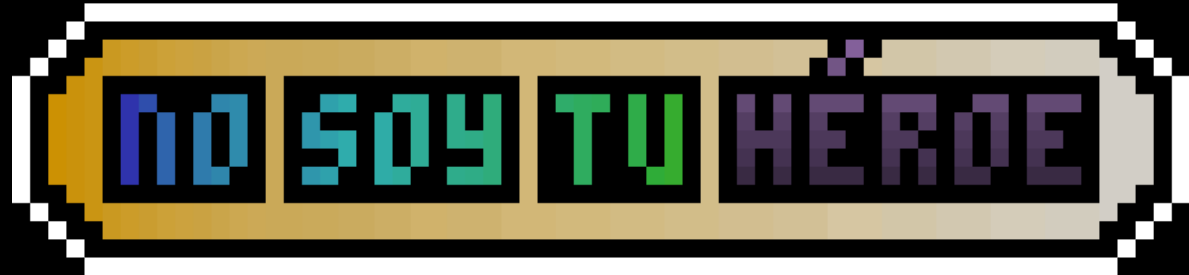
Nos embarcamos en la vida de un chico, **Mikel**, o chica, **Anna**, cuyos padres se han mudado a una nueva ciudad, esto provoca al personaje una serie de sentimientos (Nostalgia, Ansiedad y Depresión) los cuales son representados por “pequeños monstruos” que acompañarán a nuestro personaje a lo largo de su aventura.

Para comprender este proyecto, es importante entender que **nuestro propósito es crear una historia a través de la cual el jugador empatice con el protagonista y su circunstancia**, basándonos en la **depresión**. Queremos que el jugador reflexione y piense acerca de cómo se siente el protagonista del juego y qué le ha llevado a estar así.

Para ello, el juego se enfoca en una serie de **mecánicas basadas en metáforas sobre los sentimientos y estados anímicos del protagonista**. De esta forma, creamos un **ambiente en el que el jugador pueda ponerse en la piel del protagonista**, con el fin de que este empatice con las personas que puedan estar en un estado similar en su día a día, o el mismo jugador en cuestión.



Logotipo



Versiones del documento

1.0 - 21 de noviembre 2019

2.0 - 14 de noviembre 2019

Tabla de contenidos

1. Aspectos generales
2. Menús y modos de juego
 - 2.1. Configuración
 - 2.2. Interfaz y control
3. Jugabilidad
 - 3.1. Mecánica
 - 3.2. Dinámica
 - 3.3. Estética
4. Contenido
 - 4.1. Historia
 - 4.2. Niveles
 - 4.3. Personajes
5. Referencias,



1. Aspectos generales

El objetivo de este juego es proponer una historia a través de la cual el jugador pueda empatizar con el protagonista y entender cómo se siente.

*Para esto, el jugador se pone en el papel de “Mikel” o “Anna”, protagonista que se ve obligado a mudarse de casa a una nueva ciudad, lo que cambia completamente su vida. A raíz de este evento, El protagonista **comenzará un viaje en el cual irá experimentando diferentes estados de ánimo** (en su día a día).*

*En la historia, **se materializa su estado de ánimo como un “monstruo / compañero”**. Según cuál sea (son sólo 3), la percepción de ciertos elementos del juego serán diferentes (ej: si es nostalgia, comenzará a ir más lento). Estos “compañeros” **se mostrarán inicialmente con un nombre diferente al estado anímico que son** (pero con las mismas letras).*

*A través de los enfrentamientos y eventos, el jugador tendrá que recolectar letras. Estas letras formarán el nombre del estado de ánimo. Al recolectar todas, **se mostrará el nombre original del “compañero”, y se podrá avanzar**.*

2. Menús y modos de juego

El juego contará con un único modo de juego, que se basará en la historia de principio a fin.

*Contará con **dos finales**, según cómo actúe el personaje o qué decisiones realice.*

2.1. Configuración

*Puesto que el juego será una historia completa e igual para todos, **no habrá opciones de configuración de dificultad**, u otras opciones que cambien el gameplay del juego.*

*Esta es una **decisión tomada en base a generar la misma experiencia para todos los jugadores, aunque cada uno la vivirá de forma distinta**. Por eso, el proyecto que crearemos será capaz de ofrecer una aventura “estable” el público al que se dirige, sin necesidad de cambiar la configuración dentro del juego.*

2.2. Interfaz y control

Constará de un menú in game para guardar la partida y para revisar algunos aspectos generales de los personajes o la historia.



3. Jugabilidad

Podremos **movernos libremente por cada escenario**, en el que tendremos que explorar los diferentes eventos para entender nuestros problemas y pasar de nivel.

3.1. Mecánica

Antes de enfrentarte a tus problemas materializados (mamá, matón, etc...), tendrá que lidiar con sus estados de ánimo o sentimientos.

Los 3 sentimientos/estados anímicos serán:

Nostalgia, Ansiedad, Depresión (final).

Estos estados de ánimo se representan como la figura de un compañero, parecida a Pokemon. Éstos nos acompañará a lo largo de la travesía.

La mecánica general de cada nivel consistirá en:

- 1- Parte de historia para entrar en contexto.
- 2- Se materializa el estado de ánimo correspondiente al nivel.
- 3- Pasar por diferentes eventos en el mapa, y encontrar las sílabas (claves para avanzar en el nivel).
- 4- Una vez encontradas todas las sílabas, se desvela el nombre real del compañero (el estado de ánimo).
- 5- Conflicto final perteneciente al estado de ánimo.

Además, durante el juego las metáforas formarán una parte muy importante de la historia. Como tal, el juego cuenta con elementos no reales que el protagonista vive como si experimentase sus peores pesadillas hechas realidad. Pero, por otra parte, el juego cuenta con mecánicas que hacen alusión a metáforas en sí. Aquí hablamos de la mecánica de poder girar la cámara en las cuatro direcciones en cualquier momento. El jugador se verá obligado en varias circunstancias a cambiar la visión de la cámara para seguir adelante. Esto funciona como una metáfora de que a veces, para entender los problemas, hay que cambiar la forma de ver las cosas.

3.2. Dinámica

En el juego, **no se podrá ganar o perder**. Se seguirá avanzando, independientemente de las decisiones que el jugador tome, hasta el final de la partida.

Esta decisión de diseño está tomada en base a **crear una experiencia de juego que genere una sensación de que no se puede volver a atrás con las decisiones que tomas**, al igual que en la vida real. De esta forma, creamos una experiencia única que hará que el jugador no se tome a la ligera sus decisiones, lo cual a su vez logrará una **mayor inmersión en la historia por parte del jugador**, y acercará más al proyecto de lograr su cometido de que el jugador empatee con la historia.



3.3. Estética

Veremos el mundo de nuestro protagonista desde una vista de ciencia-ficción muy parecida al universo “Pokémon”, con un vista de cámara top down view donde podremos apreciar los cambios en el entorno influidos por nuestro estado de ánimo en ese momento.

4. Contenido

4.1. Historia

Mikel / Anna se acaba de mudar con sus padres a una nueva casa, en un país diferente.

Nivel 1 - Nostalgia:

Mikel comienza a experimentar nostalgia, **lo cual le hace estar triste y no mostrar muchos ánimos hacia su nueva vida**. Los padres no entienden por qué y están frustrados.

A raíz de esto, Mikel comienza a sentirse mal, y sus padres, que no le entienden, le hacen sentirse aún peor. Se materializa Nostalgia.

El jugador explora el nivel, en el que encontrará diferentes eventos (por definir). Al encontrarlas todas, se juntan, creando la palabra **Nostalgia**.

El nivel acaba con una pelea de confrontación entre el protagonista y los padres.

Nivel 2 - Ansiedad:

Tras los eventos del nivel 1, **el protagonista se ve obligado a seguir con su día a día**. Se materializa Ansiedad.

Comienza el nivel en la escuela, donde Mikel pasa por diferentes eventos de su día a día (encontrando las sílabas). Una vez encontradas, se produce la misma metáfora.

Se enfrenta a la batalla del **conflicto en la escuela** (con un alumno).



Nivel 3 - Depresión:

Después de los últimos eventos, Mikel se encuentra desesperado. **Nadie le entiende pero**, peor aún, **él no se entiende a sí mismo**. Esto hace que se materialice Depresión y entra en un extraño sueño.

Esta vez en nivel al que se enfrenta el protagonista **se muestra una visión de un escenario con elementos irreales**, que representan parte de sus miedos y de sus problemas. Se produce la misma dinámica de sucesión de eventos.

El conflicto final es una batalla contra una “versión oscura” de sí mismo.

Final

Según cómo ha actuado el jugador a lo largo de la historia se mostrarán dos finales (en desarrollo):

- Final 1: el protagonista comprende que no hay ningún problema con sí mismo, sino que está experimentando emociones y sentimientos a los que ha llegado inevitablemente por varias circunstancias. Mikel comprende que esto no es algo malo, sino **la vida misma**, que **está llena de cosas buenas y cosas malas**, y que **debe seguir adelante y luchar**.
- Final 2: **el protagonista se pierde entre sus pensamientos y miedos** (en esa dimensión irreal). Este final **no trata de mostrar un final en el que se ha fallado** o se ha hecho todo mal, sino que **trata de mostrar una metáfora de cómo el protagonista se pierde en sí mismo**.

Para que este final **no sea tan “oscuro”**, al final del todo se verá una escena en la que **Mikel verá una luz a lo lejos que le llama y le insta a seguir luchando**.



4.2. Niveles

1- Mudanza, llegada a la nueva casa y primer día (Nostalgia)





2- Colegio (Ansiedad).

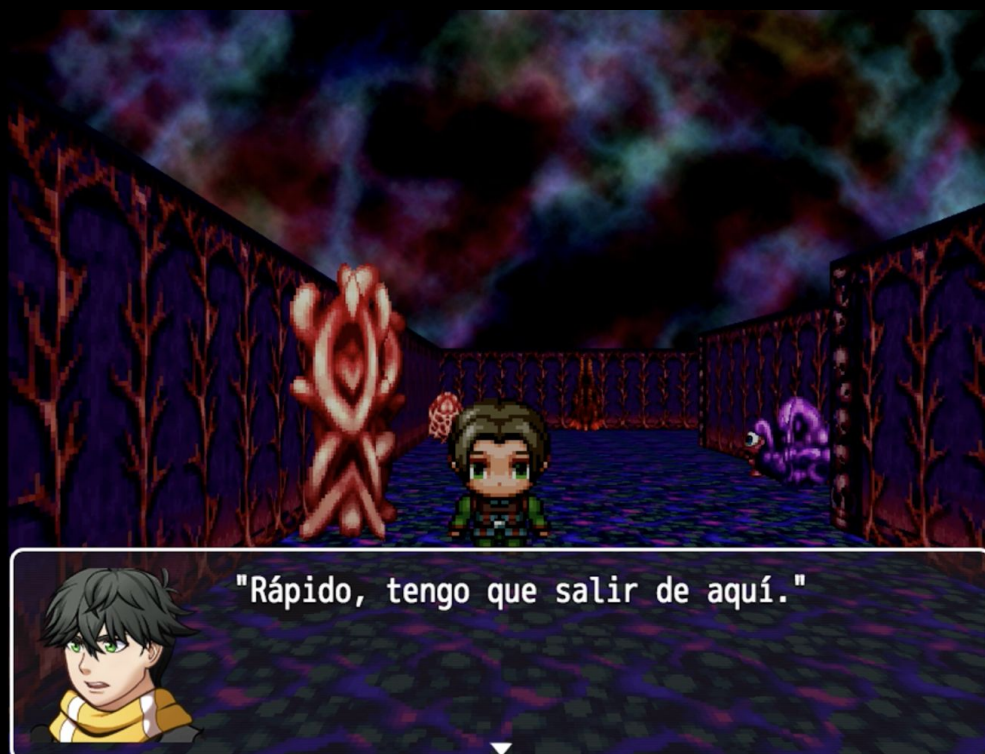




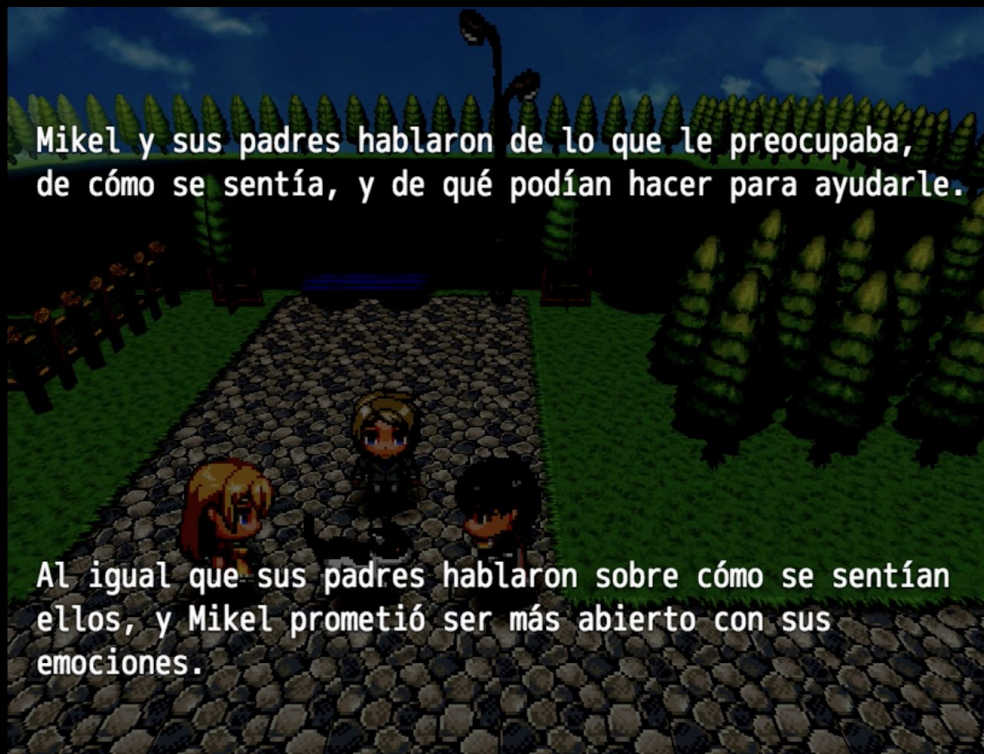
00:27















3- Conflicto final (Depresión).



4- Final (no consta como nivel normal en principio, pero el jugador se moverá sobre un escenario).



4.3. Personajes

Mikel / Anna - Protagonista	   	<i>Protagonista a elegir del juego</i>
Mamá	 	<i>Madre del protagonista</i>
Papá	 	<i>Padre del protagonista</i>
Sara	 	<i>Nueva amiga</i>
Paul	 	<i>Chico del conflicto en el colegio</i>

Adam	 	Profesora
Nostalgia		<i>Compañero del primer nivel. Provoca tristeza en el protagonista (y otros efectos).</i>
Ansiedad		<i>Compañero del segundo nivel. Provoca que el protagonista vaya más acelerado (y otros efectos).</i>
Depresión		<i>Compañero del tercer nivel. Provoca pesadez en el protagonista (y otros efectos).</i>
Niño	 	<i>Niño al que ayudas en diferentes ocasiones a lo largo de la historia.</i>
Niña	 	<i>Niña a la que ayudas en diferentes ocasiones a lo largo de la historia.</i>
Calcetines	 	<i>Gato del protagonista al que le tiene mucho cariño.</i>



Referencias

Motor:

- <https://www.rpgmakerweb.com/products/programs/rpg-maker-mv>

Gráficos:

- De RPG Maker MV <https://www.rpgmakerweb.com/products/programs/rpg-maker-mv>
- Trucks: <https://forums.rpgmakerweb.com/index.php?threads/rm-mv-cars-and-truck.56656/>
- Landscapes: <https://www.pinterest.es/pin/556898310167106235/?lp=true>
- Nuestros.

JavaScript:

- Modificaciones de elección de personaje.
- Plugin programado para combate a estilo diferente.
- Plugin de código abierto cogido y mejorado para usar visión 3D
<https://github.com/Dread-chan/MV3D>

